

CAMEL

Staňte se svědky nejbáznivějšího závodu velbloudů všech dob! Vždyť jen tam, kde se velbloudi hromadí na sobě a pyramidy se staví vzhůru nohama, jde v pravém smyslu o závody hlava nehlava.

Jako příslušníci egyptské vládnoucí kasty se scházíte v poušti, abyste shlédli toto spektakulární představení. Zároveň máte svůj osobní cíl – obratným sázením vydělat více peněz než ostatní. Zde ovšem nejde jen o štěstí. Správné načasování a schopnost číst dynamiku závodu jsou přinejmenším stejně důležité, abyste vsadili na toho pravého „koně“ a získali tak hlavní výhru.

HERNÍ MATERIÁL

Pyramida

sestavující z následujících dílů:

1 vnější plášť



1 vnitřní část konstrukce



1 spojovací díl



1 západka



1 gumička (v návodu na sestavení pyramidy vpravo je pro názornost zvýrazněna červeně)

plus 2 náhradní gumičky

Herní plán

závodní dráha

cílová čára

místo pro pyramidu



← pole sázek „vítěz“

← pole pro destičky pyramidy

← pole sázek „salát“

5 figurek velbloudů



5 hracích kostek



Každá kostka barevně odpovídá jedné figurce velblouda a na jejich stěnách se vyskytují hodnoty 1, 2 a 3, každá dvakrát.

40 sázkových karet (po pěti pro každou postavu) 8 destiček pouště (po jedné pro každou postavu)

líc



rub



postava

strana „oáza“



strana „fata morgána“



15 destiček etapových sázek (po třech pro každého velblouda)



5 destiček pyramidy



50 mincí (egyptské libry, dále jen „EL“)

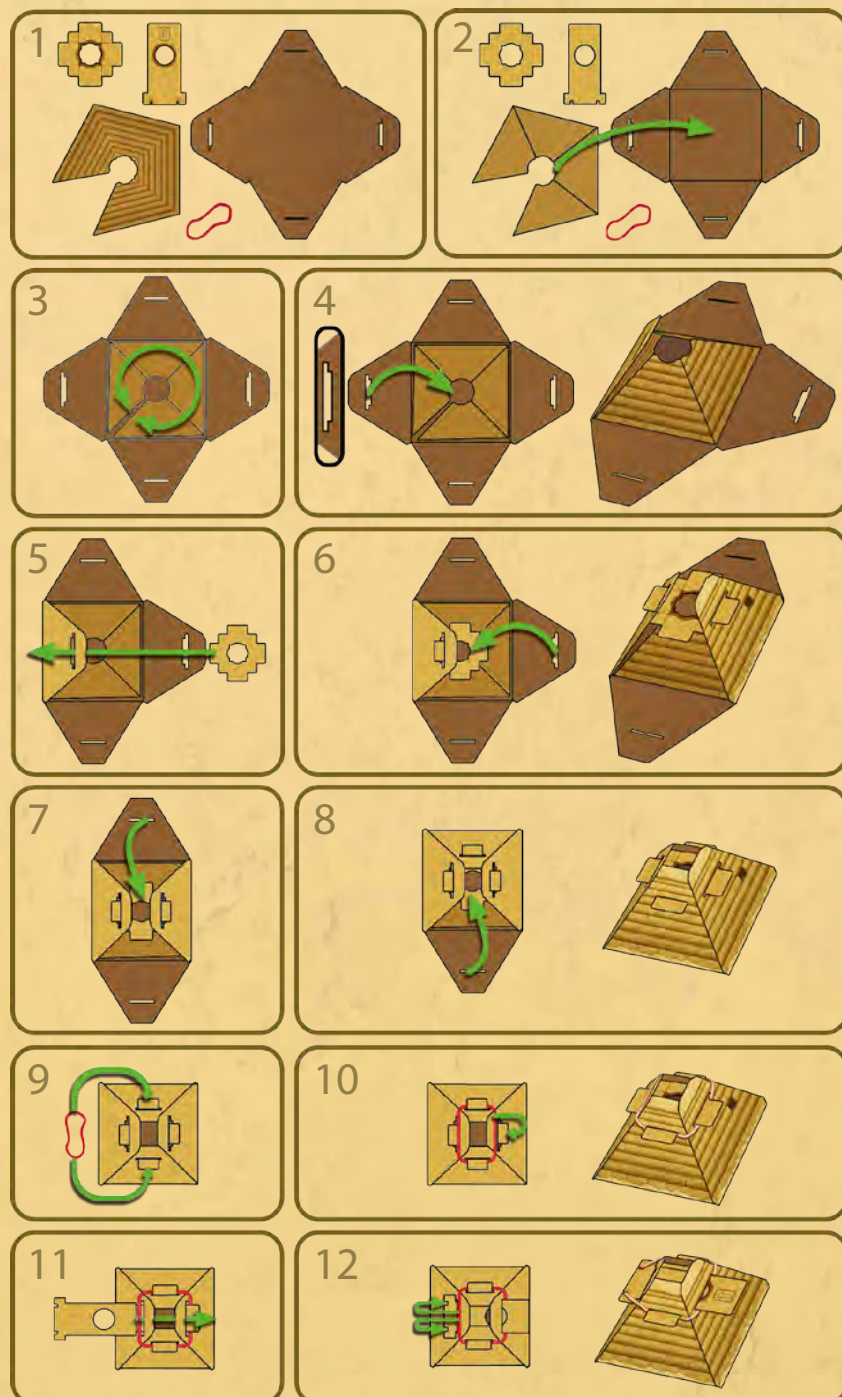
35 ks v hodnotě 1 EL  15 ks v hodnotě 5 EL 

20 bankovek (také egyptské libry)

10 ks v hodnotě 10 EL  10 ks v hodnotě 20 EL 

žeton začínajícího hráče etapy 

Před první hrou nejprve opatrně vyjměte všechny kartónové díly z rámečků. Pyramidu sestavte podle následujícího návodu:



Pyramidu stačí sestavit jednou. Do dalších partií ji můžete skladovat v krabici sestavenou.

PŘÍPRAVA HRY

1. Herní plán rozložte doprostřed stolu.

2. Z destiček pyramid vytvořte sloupeček a položte ho na vyznačené místo na herním plánu.

3. Destičky etapových sázek roztrďte podle barvy a v každé barvě vytvořte sloupeček tak, aby nahoře ležela destička s hodnotou 5, pod ní destička s hodnotou 3 a dole destička s hodnotou 2. Všechny setříděné sloupečky položte na vyznačená místa na herním plánu.



4. Každého velblouda postavte na herní plán na barevně odpovídající stan vedle sloupečku destiček etapových sázek.



5. Roztrďte peníze podle nominálních hodnot a vytvořte z nich všeobecný bank poblíž herního plánu.



6. Každý hráč si zvolí postavu a obdrží 5 sázkových karet a destičku pouště své postavy. Karty si vezměte do ruky tak, aby do nich ostatní neviděli, destičku pouště položte před sebe na stůl. Karty a destičky nepoužitých postav můžete vrátit do krabice.



7. Do začátku obdrží každý hráč zbanku počáteční kapitál ve výši 3 EL.



8. Nejmladší hráč obdrží žeton začínajícího hráče etapy.



9. Začínající hráč nejprve vylosuje startovní pozici všech velbloudů. Vezme si 5 kostek a všemi najednou hodí. Podle výsledku hodu umístí každého velblouda na příslušné pole závodní dráhy – velbloudy, jimž padla 1, umístí na první pole dráhy (je označeno obrázkem praporku s číslem 1), velbloudy, jimž padla 2, umístí na druhé pole dráhy a velbloudy, jimž padla 3, umístí na třetí pole dráhy. Velbloudy, kteří začnou závod na téže poli, postaví do komínku na sebe v libovolném pořadí.

Příklad:

Začínající hráč postaví zeleného, žlutého a oranžového velblouda v libovolném pořadí do komínku na pole 1 závodní dráhy. Bílého a modrého velblouda postaví opět v libovolném pořadí na sobě na pole 3.

Při hodu kostkami padne:



Poté hráč vhodí postupně všech 5 kostek do pyramidy – přitom zasune západku ve směru šipky tak, aby kostky mohly otvorem v západce propadnout dovnitř. Plnou pyramidu postaví na vyhrazené místo na herním plánu.

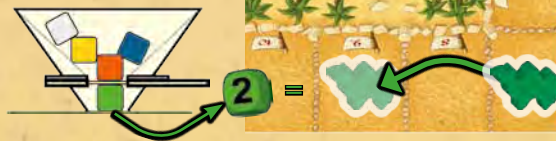
PŘEHLED HRY

Pohyb velbloudů



Velbloudi se pohybují po závodní dráze po směru hodinových ručiček. Jejich pohyb je dán kostkami vypadávajícími z pyramidy. Postavíte-li pyramidu nohama vzhůru a zasunete západku, vypadne právě jedna kostka.

Barevně příslušný velbloud se posune o příslušný počet polí vpřed.



Věž velbloudů: Komínku dvou a více velbloudů na sobě říkáme věž. Má-li se posunout velbloud tvořící součást věže, posunou se s ním i všichni velbloudi, co stojí na něm, zatímco velbloudi pod ním zůstanou stát na původním poli.



Závodní jednotka: Vzhledem k tomu, že v naší hře se někdy bude pohybovat jen jeden velbloud a někdy věž, zavádíme pojem **závodní jednotka**. Je jí buď jeden velbloud, nebo věž. Ukončí-li někdy závodní jednotka svůj pohyb na poli, kde se nachází jiná závodní jednotka, postavte přemísťovanou jednotku nahoru na jednotku stojící.



Pořadí velbloudů v závodě: Pořadí velbloudů ve věži je vždy shora dolů. Výše postavený velbloud je v závodě považován za vedoucího nad velbloudem nižším.

Další podrobnosti k používání pyramidy a pohybu velbloudů se dozvíte dále.

Etapy závodu

Celý závod se skládá z několika etap. Etapa končí, jakmile z pyramidy vypadne poslední kostka a provede se odpovídající pohyb závodní jednotky. **Na konci každé etapy proběhne její vyhodnocení.** Při něm hráči získají nebo ztratí nějaké peníze podle toho, jak se jim při sázení dařilo. Jakmile se všechny destičky etapových sázek vrátí na herní plán a kostky nasypou zpět do pyramidy, začne další etapa závodu.

Konec hry

Závod a celá hra skončí v okamžiku, kdy první závodní jednotka překročí cílovou čaru. Poté proběhne vyhodnocení poslední etapy i celého závodu (určí se **celkový vítěz** i velbloud, který skončil **na posledním místě** - salát).



Peníze

- Měnou v prostředí hry jsou egyptské libry (EL).
- Hráči musejí mít své peníze **před sebou na stole**, ale mohou je libovolně kupit a vršit.
- V průběhu závodu není nikdo povinen nikomu sdělovat, kolik přesně má peněz.
- Peníze je možno si s bankem kdykoliv libovolně rozměňovat.
- Jméni žádného hráče nemůže během hry klesnout pod nulu. Nemá-li někdo dost peněz, aby zaplatil celou dlužnou částku při chybném tipu, zaplatí, co má a zbytek je mu odpuštěn.

PRŮBĚH HRY

Etapu začíná vždy držitel žetonu začínajícího hráče etapy, a to tak, že provede **jednu** zvolenou akci. Po něm provede jednu akci jeho soused po levici atd. To znamená, že hráči přicházejí na tah ve směru hodinových ručiček a provádějí **vždy jednu vybranou akci**.

Na výběr máte následující 4 možnosti:

1. Vezměte si vrchní destičku **etapové sázky** z libovolného sloupečku (čímž si vsadíte na vítězství příslušného velblouda v této etapě).

nebo

2. Položte (nebo přemístěte) svou **destičku pouště** na vybrané pole závodní dráhy.

nebo

3. Vezměte si **destičku pyramidy** a použijte pyramidu k posunu jedné závodní jednotky vpřed.

nebo

4. Vsadte si na celkového vítěze NEBO na posledního velblouda v závodě tím, že na příslušné místo herního plánu položíte jednu svou **sázkovou kartu** lícem dolů.

1. Dobrání destičky etapové sázky

Vezměte si **vrchní destičku etapové sázky** z libovolného sloupečku a položte ji před sebe na stůl. Tím si vsadíte na vítězství příslušného velblouda **v této etapě**.

- Je možné si brát destičky téže barvy opakovaně, dokud na herním plánu nějaké jsou, a to bez ohledu na to, kolik a jakých destiček již máte.



2. Umístění destičky pouště

Destičku pouště smíte umístit na nějaké **volné pole** závodní dráhy (nesmí tedy na něm být žádný velbloud ani jiná destička pouště). Dále není dovoleno položit destičku tak, aby sousedila s jinou destičkou pouště na vedlejším poli, ani na pole 1 závodní dráhy.

- Pokud vaše destička již na závodní dráze leží, smíte ji za stejných podmínek přemístit na jiné pole.

Při umístění destičky se vždy musíte rozhodnout, jakou stranou nahoru ji položíte – zda **stranou „oáza“**, nebo **stranou „fata morgána“**. Každá z nich totiž bude mít jiný vliv na pohyb velbloudů – viz dále.

Příklad:

Destičku lze umístit na libovolné volné pole závodní dráhy tak, aby nesousedila s jinou destičkou pouště.



3. Použití pyramidy

Nejprve si vezměte z hracího plánu jednu **destičku pyramidy** a položte ji před sebe na stůl.

Poté si vezměte do ruky pyramidu, pořádně s ní zatřeste a nechte vypadnout jednu kostku.



Návod k použití pyramidy

| | | | |
|--|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | | |
| Po protřepání postavte pyramidu nohama vzhůru na rovnou podložku. | Jednou rukou pyramidu pevně přidržujte, zatímco druhou rukou zatlačíte na západku ve směru šipky. Tím se otevře otvor, kudy vypadne na stůl právě jedna kostka. | Chvilku počkejte , až se kostka usadí, a poté uvolněte západku zpět, aby se otvor uzavřel. Důležité je, aby při všech těchto krocích seděla špička pyramidy pevně na stole. | Nakonec pyramidu opatrně zvedněte a vraťte na její místo na herní plán. |

Poznámka: Pokud žádná kostka nevypadla, obraťte pyramidu a zkuste znovu důkladně protřepat. Poté postup opakujte.

Nyní proveďte přesunutí závodní jednotky podle hodnoty, která padla na uvolněné kostce. Vezměte velblouda příslušné barvy a posuňte ho o 1, 2 nebo 3 pole vpřed.

Připomínáme, že tvoří-li součást věže, přesouvají se spolu s ním i všichni velbloudi, kteří stojí **na něm**.

Příklad: Z pyramidy vypadla oranžová kostka stranou 3 nahoru. Oranžový velbloud se posune po závodní dráze o 3 pole vpřed, přičemž s sebou nese na zádech i žlutého velblouda.



Skončí-li pohyb závodní jednotky na poli, kde se již nějaká jednotka nachází, postavte pohybovanou jednotku **na stojící**. Tím vytvoříte jednu novou závodní jednotku.

Příklad: Aktuální kostkou je bílá stranou 2 navrch. Bílý velbloud se posune o dvě pole vpřed spolu s velbloudem zeleným na svých zádech. Na cílovém poli už stojí žlutý velbloud. Bílý velbloud tedy skočí žlutému velbloudu na záda i se zeleným velbloudem.



Destičky pouště

Skončí-li pohyb závodní jednotky na poli, na němž leží nějaká destička pouště, obdrží její majitel **hned z banku 1 EL**. Kromě toho se musí závodní jednotka posunout ještě o jedno pole vpřed nebo vzad, podle toho, kterou stranou nahoru destička pouště na cílovém poli leží.



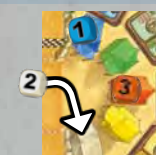
Je-li destička **stranou „oáza“** nahoru, posune se závodní jednotka o jedno pole **vpřed**. Je-li tam již nějaký velbloud, skočí mu jednotka jako obvykle **na záda**.



Je-li destička nahoru **stranou „fata morgána“**, posune se jednotka naopak o jedno pole **zpátky**. Pokud se zde vyskytuje nějaká jiná jednotka, skončí pohybuující se jednotka zcela pod ní.



V každém případě zůstává destička pouště ležet na svém místě, dokud ji její majitel nepřemístí nebo dokud neskončí probíhající etapa.



Po ukončení pohybu závodní jednotky položte vypadlou kostku na herní plán, na stan příslušné barvy. Tím budou mít všichni hráči vždy dobrý přehled, které kostky jsou ještě uvnitř pyramidy.

Destičku pyramidy si nechte před sebou na stole. **Při vyhodnocení etapy** dostanete za každou získanou destičku 1 EL.



4. Sázka na celkového vítěze nebo na saláta



Posledním typem akce je možnost vsadit si na **celkového vítěze** nebo na velblouda, který skončí v **závodě poslední**.

Sázka na vítěze se provádí tak, že sázkovou kartu svého favorita položíte lícem dolů na příslušné místo herního plánu.



Sázka na saláta se provádí stejně, jen kartu položíte na toto místo.

- Leží-li na zvoleném poli již nějaké karty, položíte svou kartu prostě navrch.
- Všechny karty zde zůstávají ležet až do konce hry. Přijdete-li v průběhu závodu na to, že váš tip asi správný nebude, můžete na hromádku klidně přidat jinou kartu, pokud ještě nějakou máte. Pamatujte však, že pro každého velblouda máte jen jednu sázkovou kartu.



KONEC ETAPY

Hráč, který si bere poslední destičku pyramid, provede celou akci jako obvykle – použije pyramidu, aby uvolnil poslední kostku, a provede příslušný posun odpovídajícího velblouda.

Žeton začínajícího hráče etapy předejte normálně soupeři po levici, abyste nezapomněli, kdo bude začínat v následující etapě.

Poté proběhne **vyhodnocení etapy**: Určete aktuální pořadí velbloudů v závodě – vede ten, který je nejbližší cíli, je-li nejbližší věž velbloudů, je to velbloud na jejím **vrcholu**. Analogicky určíte i pořadí velbloudů na dalších místech. Nyní hráči získají nebo zaplatí peníze v souvislosti s nasbíranými destičkami etapových sázek a destičkami pyramidy.

- Každý hráč si spočte svůj celkový obnos, který následně z banku obdrží nebo do něj zaplatí.

Za každou získanou destičku etapové sázky odpovídající barvě **vedoucího velblouda** získá její držitel z banku obnos, který je na destičce vyznačen – 5, 3 nebo 2 EL.



Za každou destičku etapové sázky odpovídající barvě velblouda na **aktuálně druhém místě** získá její držitel po 1 EL bez ohledu na obnos uvedený na destičce.



Za každou destičku odpovídající velbloudům **na dalších místech** ztratí každý hráč po 1 EL bez ohledu na konkrétní pořadí velbloudů a na hodnotu destičky.

Za každou získanou destičku pyramidy získá její držitel 1 EL.



Příklad:

Po skončení aktuální etapy je ve vedení zelený velbloud. Na druhém místě je žlutý velbloud. Hráč A nasbíral v této etapě následující destičky, které mu zajistí zisk 9 EL.



Jakmile všichni hráči dostanou nebo zaplatí určené částky, vraťte **všechny destičky** na svá místa, destičky etapových sázek opět setříděné jako na začátku hry. Ze závodní dráhy odstraňte všechny **destičky pouště** a vraťte je jejich majitelům. Nakonec vhodte **všechny kostky** zase do pyramidy.

Další etapu zahájí svou první akcí držitel žetonu začínajícího hráče etapy.

KONEC ZÁVODU

V okamžiku, kdy první závodní jednotka protne cílovou pásku (překročí cílovou čáru), je závod u konce. Proveďte ještě jedno vyhodnocení etapy podle předchozího odstavce.



Na závěr proběhne **vyhodnocení sázek na celkového vítěze a na posledního velblouda - saláta**.

Vezměte nejprve všechny sázkové karty ležící **na poli sázek „vítěz“** na herním plánu. Neměňte přitom jejich pořadí – připomínáme, že spodní karta byla na toto pole položena nejdříve, vrchní karta nejpozději. Otočte nyní celý balíček karet lícovou stranou nahoru, takže **navrchu** bude ležet nejdříve položená karta. Nyní berte shora jednu kartu po druhé a přidejte správně sázejícím prémie.

První správně tipující dostane z banku 8 EL, druhý 5 EL, třetí 3 EL, čtvrtý 2 EL a všichni případní další správně tipující dostanou po 1 EL. Berou se v úvahu samozřejmě pouze karty odpovídající vítěznému velbloudu.



Za každou kartu patřící jinému velbloudovi musí naopak její majitel do banku po 1 EL zaplatit.

Poté proveďte stejnou proceduru se sázkovými kartami ze sázkového pole „salát“. Jako poslední se pochopitelně umístil velbloud, který je cíli nejvíce vzdálen, resp. nachází se vespod nejbližší věže velbloudů.

Příklad:

Vítězem závodu je zelený velbloud, jako poslední se umístil velbloud bílý. Za sázkové karty obdrží (resp. zaplatí) jejich majitelé peníze takto:



Po tomto vyhodnocení si každý hráč spočte svou hotovost. Kdo má peněz nejvíce, stává se vítězem hry. V případě shody je vítězů více.



Autor: Steffen Bogen | Ilustrace a grafika: Dennis Lohausen | Pravidla: Alfred Viktor Schulz
Copyright: © 2014 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg | www.eggertspiele.de
Překlad: Karel Vlasák

Vydalo nakladatelství: Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg | www.pegasus.de



Autor děkuje všem, kdo pomohli dovést velbloudy do oázy, zejména na testovacím hráčům, jejichž jména jsou uvedena u paty pyramidy.